

「발명교육 연구학교 참여교원 역량강화 직무연수 1」 실시 안내

본 연수 과정은 발명교육 연구학교의 성공적 운영을 위해 개설된 연수로서 발명에 대한 이해, 상황별 발명 수업 운영 사례 등을 제공하여 발명교육 연구학교에 참여하시는 선생님을 비롯하여 발명교육이 처음이신 선생님들께 도움을 드리기 위해 개설되었습니다. 선생님들의 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

□ 연수 개요

- (주최/주관) 지식재산처 / 한국발명진흥회(종합교육연수원)
- (과 정 명) 발명교육 연구학교 참여교원 역량강화 직무연수 1
- (연수일정) 2026. 4. 4.(토), 10:00~15:00(총 4시간)
- (연수종별) 직무연수(집합교육), 4시간(직무연수 이수증 발급)
- (연수장소) 동두천신천초등학교 5-1교실(경기도 동두천시 생연로9번길 20)
- (연수대상) 발명교육 연구학교 참여교원 및 발명 입문 교원
 - * 발명교육 연구학교 1~3기 참여학교 교사를 우선 선정
- (연수비용) 교육비 무료

□ 연수생 모집

- (모집기간) 2026. 3. 24.(화) 14:00 ~ 3. 26.(목) 14:00까지
 - * 2026년 발명교육 연구학교 참여 교사를 우선 선정하며, 정원 미달 시 일반신청자를 선착순으로 선정 예정(10명 이내 접수 시 폐강)
- (모집방법) 온라인 접수 (https://www.kipa.org/kipa/ip002/kw_hrtraining_1904.jsp)
 - * 한국발명진흥회→지원사업→미래형 발명인재 양성→종합교육연수원→연수신청
 - * 연수 희망자는 홈페이지에 접속하여 온라인 접수완료시 교육 및 수료 가능
 - * 크롬(Chrome) 브라우저 사용 및 팝업차단 해제 필수(익스플로러 사용 불가)

□ 연수 세부 일정(안)

연수강사 : 한상엽 교사(은솔초등학교)

시간	소요 시간	주요내용
10:00~11:00	1H	- 발명과 발명교육에 대한 이해, 창의력 게임 실습 - 발명교육에서 다뤄져야 할 기본적인 것(문제인식, 아이디어창출, 선행기술조사, 대회 도전, 창의력 게임, 발명공작 등) - 창의력게임(소소한 재료로 높은 탑 만들기, 다리 만들기 등) 소개 및 실습
11:00~12:00	1H	- 문제 인식에서 발명아이디어 창출 실습 - 발명의 소재인 '문제 인식'의 중요성 - 문제 찾는 방법부터 아이디어 창출까지(실습)
12:00~13:00	-	중식
13:00~14:00	1H	문제 인식에서 발명아이디어 창출 실습(계속)
14:00~15:00	1H	- 주요 발명대회 이해 및 도전하기 - 주요 발명대회(대한민국학생발명전시회, 학생과학발명품경진대회), 소개 및 각 대회 특징 - 학교에서 대회 준비하기

* 상기 일정 및 강사는 상황에 따라 변경될 수 있음

□ 교육 이수 관련

○ (이수기준) 전체 교육시간의 80% 이상 출석(성적 미산출)

- * 연수 이수자는 한국발명진흥회 종합교육연수원에서 이수증 발급
- * 이수증은 교육수료 후(약 3주 소요), 한국발명진흥회 홈페이지(www.kipa.org), [증명서 발급시스템]에서 [증명서 본인인증] 완료 후, 발급 가능

○ (결과등재) 연수 종료 후, 한국발명진흥회 종합교육연수원에서 소속 교육청에 이수 결과를 통보하며, 교육청 담당자가 이수결과 등재

- * 자동등재되지 않음, 서울특별시교육청 소속 교원의 경우 개별 등재

□ 기타 사항

- (선정자 안내) 연수 선정자 소속 학교 공문 발송 및 유선 안내
- (연수응대) 쌍방향 연수 운영 시 오픈채팅방(카카오톡)을 개설하여 교육 관련 전반적인 안내 및 연수 응대 실시
 - * 연수운영 공지사항, 강의실 입장방법 및 개설 안내, 만족도 조사 링크, 과제 제출 확인 등
- (만족도 조사) 연수 종료 후, 연수 참석자 대상 프로그램 및 운영 만족도, 개선 의견 등을 조사하여 추후 연수 운영에 반영

□ 문의 [한국발명진흥회 종합교육연수원]

- 전화 : 02-3459-2756 / 이메일 : ttcenter@kipa.org